1

在图形设计史上，著名招贴设计作品《1945年的胜利》的作者是

A.

原研哉

B.

伊东丰雄

C.

冈特兰堡

D.

福田繁雄

标准答案 : D

2

人们常说的“每天的太阳都是新的”,在图形设计里是指

A.

普遍性

B.

实用性

C.

传播性

D.

创新性

标准答案 : D

3

图形设计是视觉语言的实验和探险，而其中视觉语言实验主要包含

A.

手、心、脑协调合作

B.

手、口、脑协调合作

C.

口、心、脑协调合作

D.

手、耳、口协调合作

标准答案 : A

4

格式塔心理学，也被称为

A.

完整心理学

B.

完成心理学

C.

完形心理学

D.

完全心理学

标准答案 : C

5

包豪斯的成立标志着现代设计教育的诞生，对世界现代设计的发展产生了深远的影响，其成立时间为

A.

1918

B.

1919

C.

1920

D.

1921

标准答案 : B

6

被誉为设计史上著名的设计图形之一，是由英国著名设计师约翰逊.笛福创作的

A.

鲁宾杯

B.

巴塞罗那椅

C.

红蓝椅

D.

侏罗纪公园

标准答案 : A

7

中国银行的标志设计的著名设计师是

A.

原研哉

B.

靳埭强

C.

陈绍华

D.

陈幼坚

标准答案 : B

8

在图形设计的想象与创造中，解构主要包括

A.

拆解与重构

B.

打散与重建

C.

分散与组合

D.

变化与统一

标准答案 : A

9

在图形创意设计中，三大核心要素是

A.

圆、三角形、梯形

B.

圆、正方形、菱形

C.

圆、正方形、三角形

D.

圆、三角形、长方形

标准答案 : C

10

第三次工业革命中以电脑、多媒体、全球互联网等新型传播媒介为核心的时间点是

A.

20世纪50年代

B.

20世纪60年代

C.

20世纪70年代

D.

20世纪80年代

标准答案 : C

11

在图形设计的基础理论中，图形主要包括

A.

几何形

B.

机械

C.

抽象形态

D.

摄影

E.

拼贴艺术

标准答案 : ACDE

12

图形设计实践使用的计算机图形设计软件包括

A.

Photoshop

B.

Illustrator

C.

CorelDRAW

D.

Java

E.

Maya

标准答案 : ABCE

13

在图形设计领域要求形式语言的整体性与丰富性，其形式美的主要原则包括

A.

对称与均衡

B.

单纯与丰富

C.

对比与调和

D.

节奏与韵律

E.

简单与复杂

标准答案 : ABCD

14

爱因斯坦说：“想象力比知识更重要”。而图形创意设计做为想象与创造的重要设计载体，其主要的方法包括

A.

图形联想法

B.

立体联想法

C.

直接联想法

D.

间接联想法

E.

嫁接联想法

标准答案 : ACD

15

中国绘画史上，著名的以“马”为创作绘画的名家有

A.

唐代画家韩干

B.

宋代画家张择端

C.

明代画家唐寅

D.

元代画家赵孟頫

E.

现代画家徐悲鸿

标准答案 : ADE

16

图形设计是在平面上绘制的创意，其拥有超越二维空间的视觉感受，主要包括

A.

视觉.

B.

听觉

C.

嗅觉

D.

味觉

E.

知觉

标准答案 : ABCDE

17

在图形设计的应用里，被国际公认的通用象征图形有

A.

几何图形

B.

红十字图形

C.

骷髅图形

D.

和平鸽图形

E.

反战标志

标准答案 : BCDE

18

在图形设计中，主要的思维创造方法有

A.

头脑风暴法

B.

理论分析法

C.

概念列表法

D.

思维导图法

E.

连线游戏法

标准答案 : ACDE

19

基于图形表达的基础理论，符号学家皮尔斯将符号主要分为

A.

特定符号

B.

图像符号

C.

一般符号

D.

指示符号

E.

象征符号

标准答案 : BDE

20

随着人们生活水平的提高，审美需求也不断提升，图形设计做为重要的设计载体，其主要设计应用包括

A.

包装设计

B.

计算机设计

C.

广告设计

D.

工业设计

E.

动漫设计

标准答案 : ACDE

21

图形

标准答案 : 略

22

图形创意

标准答案 : 略

23

蒙太奇

标准答案 : 略

24

发散思维

标准答案 : 略

25

基于图形设计的理论，简述图形创意的主要表现方式。

标准答案 : 略

26

简要分析20世纪西方达达主义艺术特点及其代表性人物和作品。

标准答案 : 略

27

基于图形设计的想象与创造，简述图形设计想象的主要特征及主要形式。

标准答案 : 略

28

简要分析平面设计大师“冈特·兰堡”的设计特点及代表作。

标准答案 : 略

29

基于创意思维的学习，论述头脑风暴法的主要流程及其特点。

标准答案 : 略

30

根据图形设计中创意思维的方法知识，以“中国梦”为主题，完成头脑风暴图设计。(不少于5个类目)

标准答案 : 略

31

英国美学家科林伍德指出：“想象不在乎真实与不真实的区别。”系统阐述了图形创意设计的抽象与不像。基于以上知识点，根据主题“熊猫”,完成五个抽象图形设计。

标准答案 : 略

1

田中一光的《日本舞蹈》海报中，女性形象虽然线条生硬，却仍然保持了女性的特质，这就是（）在起作用。

A.

结构性

B.

创意性

C.

整体性

D.

局部性

标准答案 : C

2

下列关于“创新”说法正确的是（）。

A.

在当今这个创意密集的时代，想要开辟一条全新的创意主干道几乎是没有可能的

B.

创新与沿袭相矛盾

C.

创新在于探寻到可触摸的艺术语言的深处

D.

创新的世界从来不向恐惧不确定的人们敞开

标准答案 : ACD

3

情境

标准答案 :

事物发生的背景和环境以及其中的思想和情感的总和。

4

简化

标准答案 :

简化是一个提纯的过程，把与表达无关的东西都淘汰掉，只留下必要的视觉元素。

5

有时人们总不断地产生各种创意，但这些创意都是过客，它们之间不但无法相互配合，还会相互拆台，这就是没有（）的后果。

A.

计划

B.

思考

C.

梳理

D.

限制

标准答案 : A

6

如果设计师的视野里只有（），将很难引起观者的兴趣。

A.

形式美

B.

造型空间

C.

大众的喜怒哀乐

D.

肌理

标准答案 : ABD

7

陌生化

标准答案 :

在内容与形式上违反人们习见的常情、常理、常事，同时在艺术上超越常境。

8

解构

标准答案 :

打散然后重构。

9

图形设计的目的是用视觉的方法进行概念上的表述，所以信息本身的（）十分重要。

A.

完整性

B.

准确性

C.

有趣性

D.

简洁性

标准答案 : B

10

图形的（）会影响到情感与信息的表达。

A.

具象程度

B.

细节丰富程度

C.

所选形象的个性程度

D.

形状大小

标准答案 : ABC

11

视觉语言的实验一方面是视觉语言表达手法本身的实验，另一方面也是 \_\_\_\_\_\_\_\_ 借助视觉语言表达的实验。

标准答案 : 抽象概念

12

从 \_\_\_\_\_\_\_\_ 开始，这是创作的第一原则，一切创意都从无中生发。

标准答案 : 白纸

13

创造荒诞的手法十分多样，其内在的原则就是 \_\_\_\_\_\_\_\_ 。

标准答案 : 创造不合常理的现象

14

（）说过一句名言：“简单是终极的复杂”。

A.

达·芬奇

B.

柯克·法斯卡

C.

雷又西

D.

奎内克

标准答案 : A

15

一般象征符号都是有抽象意义的，其意义纯粹是特定的文化赋予的，所以它和一般的 \_\_\_\_\_\_\_\_ 具有类似的特点。

标准答案 : 文字性语言

16

创意的目的是突破 \_\_\_\_\_\_\_\_ 的思维，找到 \_\_\_\_\_\_\_\_ 的想法。

标准答案 : 循规蹈矩 标新立异

17

请简述影响图形语言风格的因素。

标准答案 :

图形语言风格受两大因素影响，其一是图形的形式语言自身的艺术情感，其二是图形当中所描绘的事物自身所具备的情感内容。

18

英国美学家科林伍德指出：“（）不在乎真实与不真实的区别”。

A.

创意

B.

思想

C.

想象

D.

形象

标准答案 : C

19

请简述图形设计中视觉形态的来源。

标准答案 :

图形中的视觉形态，其中一个来源是写生变形，另外一个重要来源是已有的视觉文化，如各个民族的图腾、徽章、民间艺术等。

20

缺乏整体性的设计作品会有哪些问题？

标准答案 :

缺乏整体性的作品要么由于拼凑形式充斥着相互矛盾的情感，要么因为概念含混并塞入不相干的诉求让人难以理解。

21

设计师在进行图形创作的前提是要敢于绘制（）的图形。

A.

具象

B.

抽象

C.

不像

D.

几何化

标准答案 : C

22

设计创意中的陌生化的切入角有哪些？（答出至少三个）

标准答案 :

（1）不用物体的固有色，主观地使用色彩

（2）改变作品的尺度

（3）改变视角

（4）改变基本形式与纹理

（5）用不寻常的构图等

23

请简述进行荒诞意象创作的关键点。

标准答案 :

进行荒诞意象的创作的关键点在于发现现实中的平淡、尴尬和无奈的现象，把这些难以改变的现实加以改造。

24

在图形设计中，特定的（）代表着特定的世界观和审美偏好。

A.

图形

B.

情绪

C.

文化

D.

风格

标准答案 : D

25

从本质上讲风格是（）的类型。

A.

形式

B.

情感

C.

文化

D.

元素

标准答案 : B

26

图形中的事物的质感、纹理和方向以及各种痕迹，都是（）的催化剂。

A.

内容

B.

情感

C.

视觉

D.

感官

标准答案 : B

27

对于图形设计而言，无论是出于吸引眼球的目的，还是出于从情感上动人的目的，（）的手法都是必须的。

A.

抽象化

B.

拼贴

C.

陌生化

D.

具象化

标准答案 : C

28

（）是视觉艺术家在创作过程中的自由与限制之间相互嬉戏的绝佳样板。

A.

摄影集成术

B.

摄影拼贴

C.

概念嫁接

D.

解构图像

标准答案 : A

29

给平涂的图形增加（）是解决图形过于平淡的常用方法。

A.

纹理

B.

肌理

C.

色彩变化

D.

层次

标准答案 : ABCD

30

图形设计是视觉语言的实验和探险，视觉语言实验是（）协调合作的产物。

A.

概念、材料、画笔

B.

构图、创意、实践

C.

手、心、脑

D.

眼、手、脑

标准答案 : C

31

海报设计大师雷又西十分擅长使用（）这种手法，他的作品《无能》把联合国维和部队绘制成一只四脚朝天无法自己翻身的乌龟，形象地塑造了联合国在处理国际战乱事物中的无力状态。

A.

情境直观

B.

图示化手法

C.

序列直观

D.

曲折表达

标准答案 : A

32

图形设计中的（）能让人放松，但它们的产生往往并不轻松，设计师常常绞尽脑汁才找到创意的突破口。

A.

荒诞

B.

陌生

C.

幽默

D.

趣味

标准答案 : CD

33

图形设计是（）的绘画，在一个图形设计中，如果人们找不到什么东西是“不合常规”的，那么几乎可以确定这个设计是失败的。

A.

抽象性

B.

解构性

C.

荒诞性

D.

创意性

标准答案 : D

34

符号学家（）把符号分为“图像符号”“指示符号”和“象征符号”三种类型。

A.

白同异

B.

皮尔斯

C.

福田繁雄

D.

德莱文斯基

标准答案 : B

35

当一个形象开始脱离逼真的写实状态，它就可以集中传递某一方面的（）。

A.

概念

B.

含义

C.

情感

D.

想象

标准答案 : AC

36

视觉语言不同于文字语言的地方在于图像有边框，任何图形都是特定视野下的视觉对象，（）既限制了我们的视野，又能给画面内的事物以强大的力量。

A.

构图

B.

纸张

C.

材质

D.

纹理

标准答案 : A

37

群体创意的典型方法是（）。

A.

思维导图

B.

概念列表

C.

连线游戏

D.

头脑风暴法

标准答案 : D

38

营造荒诞情境的手法主要有（）。

A.

改变事物的构造

B.

制造矛盾空间

C.

把形象打碎

D.

制造有缺陷的事物

标准答案 : ABD

39

艺术创作中最大的障碍就是（）之间的障碍。

A.

技巧与材料

B.

材料与想法

C.

技巧与心灵

D.

想象与现实

标准答案 : C

40

在图形设计中，使用情节是指让（）之间发生故事。

A.

图形

B.

视觉形象

C.

空间

D.

情境

标准答案 : B

41

图形意义的来源有（）。

A.

文化赋予

B.

形式本身有意义

C.

图形中使用的形象与情节是为大众所熟知的

D.

象征符号

标准答案 : BCD

42

创意型工作需要（），设计师既要有艺术家的激情，又不能过于情绪化。

A.

信心

B.

灵活

C.

韧性

D.

弹性

标准答案 : C

43

在使用几何化的手法简化图形时，需要着重抓住所表现对象的一些（）的特点，夸张地展现这些因素。

A.

情节性

B.

尴尬性

C.

无奈性

D.

戏剧性

标准答案 : AD

44

图形的（）之间存在着深刻的相互联系。

A.

情感

B.

形状

C.

形式

D.

内容

标准答案 : ACD

45

发散思维

标准答案 :

从问题出发，尽可能找到更多与问题相关联的点。

1

图形嫁接是陌生化的一种手段，其特殊之处在于它具有（）。

A.

故事性

B.

创意性

C.

哲理性

D.

荒诞性

标准答案 : AC

2

进行荒诞意象的创作的关键点在于发现现实中（）的现象，把这些难以改变的现实加以改造。

A.

平淡

B.

可怕

C.

尴尬

D.

无奈

标准答案 : ACD

3

思维导图的优点包括（）。

A.

视觉直观性

B.

逻辑性

C.

抽象性

D.

复杂性

标准答案 : AB

4

互动的艺术设计体现了信息与多种媒介相结合的尝试，包括（）。

A.

可视化图像

B.

声音

C.

文字

D.

图形

标准答案 : ABC

5

格式塔心理学

标准答案 :

基本原理是整体大于局部之和。

6

蒙太奇

标准答案 :

蒙太奇本来是电影理论中的概念，指电影中镜头通过剪辑过程中的自由组合会产生一些新的意义。

7

情境直观

标准答案 :

作品中意义由图形直接呈现出来，大部分的观者不需要任何停顿，不需要进行明显的思考就能理解图形所表达的意义。

8

空间处理手法

标准答案 :

突破一般的空间概念，通过置换与嫁接的方法产生视觉形象的新空间。

9

使用情节

标准答案 :

让视觉形象之间发生故事。

10

图形设计不同于其他视觉艺术的关键在于它要处理 \_\_\_\_\_\_\_\_ 的关系。

标准答案 : 情感与信息

11

在使用“意到笔不到”的手法时，首先要保证 \_\_\_\_\_\_\_\_ 。

标准答案 : 意到

12

人的五感是 \_\_\_\_\_\_\_\_ 。

标准答案 : 视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉

13

情境是意义的 \_\_\_\_\_\_\_\_ ，一个微笑出现在婚礼和葬礼上的意义是大相径庭的，原因就是情境不同。

标准答案 : 基础

14

群体创意的典型方法就是 \_\_\_\_\_\_\_\_ 。

标准答案 : 头脑风暴法

15

请简述图形设计活动与大众社会之间的关系。

标准答案 :

图形设计要与大众沟通，图形设计是个人或团体与公众交流的工具和平台，设计师要真诚的关心他们潜在观众的喜怒哀乐，关心他们的观看习惯和他们接受视觉信息的方式。图形的设计者只有自己融入到视觉文化传播与接受这一共同体中来，采取形式多样且持久的行动来深入社会，才能理解受众，也才能做出真正为目标受众群体所接受和欢迎的设计作品。

16

请简述设计工作的核心。

标准答案 :

设计工作的核心是自己的想法，包括自己要表达的内容、创意的点子以及作品可能会呈现出的艺术趣味和它所传达出的思想。

17

请简述营造荒诞情境的手法。

标准答案 :

主要有改变事物的构造、制造矛盾空间、扭曲事物的功能、设置不合理的行为目标、制造有缺陷的事物、安排不可能的事件等。

18

用图形来表达意义涉及哪些方面的问题。

标准答案 :

图形来表达意义主要涉及三个方面的问题：第一：视觉特征描绘的概括还是具体：图形中形象的形态描绘是否具体；第二：所表述的概念是普遍的还是个别的：图形所描绘的事物是该类事物的共性还是某一个具体事物；第三：是否突出情感表达：图形在表达形象时，是仅仅想标识出这一形象还是想用该形象的特定的美感打动人。

19

请简述“简笔画”式图形成为公众广泛认可的视觉语言的原因。

标准答案 :

（1）具有很像的亲和力

（2）强大的艺术表现力

（3）广阔的可拓展空间

20

当创作者无法用正常的描述表达一个抽象的概念时，他们往往会借助（）的场景来实现。

A.

幽默

B.

不合理

C.

抽象

D.

荒诞

标准答案 : D

21

（）类作品的解读，需要观者能够按照作者的意图，按照顺序进行观看和理解。

A.

序列直观

B.

情境直观

C.

曲折表达

D.

直接表达

标准答案 : A

22

苏格兰威士忌品牌卡迪萨克反对酒后驾车的广告把手动变速器与大脑的沟回合二为一，这种结合方式属于（）。

A.

使用细节

B.

图示化手法

C.

空间处理手法

D.

概念嫁接

标准答案 : B

23

下列说法错误的是（）。

A.

多媒体设计指互动性强的设计

B.

一旦图形走出单纯的画纸，作品的互动性就会明显加强

C.

设计者必须要从观者的角度出发，用观者习惯的语言来进行表达

D.

设计师的任务是把情感带入现实的世界

标准答案 : A

24

对于图形设计学习而言，当前创意性工作的要点在于用非常规的手段打通各种（）现象之间的壁垒。

A.

社会

B.

文化

C.

专业

D.

学科

标准答案 : B

25

根据（）的理论，现实世界作为艺术内容的来源，仅仅提供最基本的素材，如同大理石之于米开朗基罗。

A.

形式主义

B.

抽象主义

C.

表现主义

D.

现实主义

标准答案 : A

26

视觉语言实验是（）协调合作的产物。

A.

手

B.

脑

C.

眼睛

D.

心

标准答案 : ABD

27

图形设计的设计师要真诚的关心他们潜在观众的（）。

A.

喜怒哀乐

B.

观看习惯

C.

接受视觉信息的方式

D.

文化程度

标准答案 : ABC

28

在设计过程中把事物简化是为了让画面（）。

A.

更简练

B.

更直接

C.

更强悍

D.

更具冲击力

标准答案 : BCD

29

图形的（）都会影响到情感与信息的表达。

A.

具象程度

B.

细节丰富程度

C.

所选形象的个性程度

D.

形状大小

标准答案 : ABC

30

设计使用抽象视觉语言的图形必须抓住事物某一方面的特点，并根据需要（）该特点。

A.

夸张

B.

简化

C.

强化

D.

丰富

标准答案 : AC

31

下列属于图形设计里情感催化剂的有（）。

A.

事物的质感

B.

事物的纹理

C.

事物的方向

D.

事物的痕迹

标准答案 : ABCD

32

图形用于（），是艺术设计诸多领域与观者互动的最主要的媒介之一。

A.

交流活动

B.

引导指示

C.

商业服务

D.

说明表述

标准答案 : A

33

为了让画面更具冲击力，以及获得更直接、更强悍的视觉效果，艺术家往往会（）现实。

A.

还原

B.

夸大

C.

扭曲

D.

美化

标准答案 : C

34

图形设计是个人或团体与（）交流的工具和平台

A.

私人

B.

公众

C.

甲方

D.

特定团体

标准答案 : B

35

在设计领域，常常需要人为的干预图形的层次，最常见的对形态的控制就是让它们变得（）。

A.

丰富

B.

华丽

C.

简洁

D.

精致

标准答案 : C

36

在图形设计中，一个作品打动人的往往是（）。

A.

构图

B.

细节

C.

整体

D.

色彩

标准答案 : B

37

图形设计的目的是用视觉的方法进行（）的表达。

A.

概念

B.

情感

C.

思想

D.

信息

标准答案 : A

38

图形作为一个符号，可以代表某种（）。

A.

理想

B.

概念

C.

意义

D.

思想

标准答案 : B

39

下列关于“风格”说法错误的是（）。

A.

在图形设计中，特定的风格代表特定的世界观和审美偏好

B.

从本质上讲风格是形式的类型

C.

图形语言的风格受图形形式语言自身的艺术情感的影响

D.

进行多样化风格的尝试有助于设计师更好地了解多样的文化

标准答案 : B

40

在艺术设计领域里，设计师常年与（）打交道，寻找创意与灵感。

A.

观众

B.

纸张

C.

电脑

D.

媒介

标准答案 : B

41

人们常说某个图形设计中的某部分是多余的，或者说某个部分与其他部分不协调，或者某个形不够简洁，这些都属于（）问题。

A.

结构性

B.

细节性

C.

局部性

D.

整体性

标准答案 : D

42

设计师根据图形对象的特点，为它制造（），不但能够解决基本图形呆板平淡的问题，还能够为图形增添表达意义的功能。

A.

肌理

B.

情境

C.

色彩

D.

纹理

标准答案 : B

43

中国画中的山水画的世界观是典型的内陆文明的世界观，而西方的古典风景画以（）为中心。

A.

宗教

B.

自我

C.

情感

D.

生活

标准答案 : B

44

设计师需要时时关心图形的（），因为这是真实的内容的源泉。

A.

细节

B.

结构

C.

形式

D.

情境

标准答案 : C

45

创造荒诞的手法十分多样，其内在的原则就是创造（）的现象。

A.

不合理

B.

矛盾

C.

夸张

D.

扭曲（）

标准答案 : A

1

当设计师想要把一个信息用视觉的方法传递出来时，就必须在现实世界中选取典型的易于（）要素来创作图形，

A.

总结

B.

识别

C.

理解

D.

表达

标准答案 : BC

2

图形设计最独特的地方在于它解决的是（）的问题。

A.

情感

B.

画面

C.

信息

D.

含义

标准答案 : AC

3

在图形设计中，（）的差异导致情感与信息传达方式的巨大不同。

A.

文化

B.

风格

C.

地域

D.

教育

标准答案 : B

4

图形设计是（）的实验和探险。

A.

图形

B.

文字语言

C.

视觉语言

D.

视听语言

标准答案 : C

5

艺术作品的创造一旦有了（），很快就会让人失去耐心。

A.

形式

B.

顺序

C.

模式

D.

模板

标准答案 : C

6

为了打破日常叙述的机械与麻木需要融合不相干的事物，即把两个或两个以上的事物进行（）。

A.

关联

B.

嫁接

C.

碰撞

D.

拼贴

标准答案 : A

7

当一个形象开始脱离逼真的写实状态，它就可以集中传递某一方面的（）。

A.

概念

B.

情感

C.

含义

D.

观点

标准答案 : AB

8

一个专业的图形设计者，是从视觉艺术的角度来思考这一切的，应该用视觉的手法去支配（）。

A.

创意性

B.

故事性

C.

荒诞性

D.

哲理性

标准答案 : BD

9

福田繁雄是一个强调“乐”的设计师，把（）作为信条。

A.

快乐和兴趣

B.

乐观和有趣

C.

开朗和有趣

D.

快乐和趣味

标准答案 : C

10

在设计领域，常常需要人为的干预图形的层次，最常见的对形态的控制就是让它们变得（）。

A.

复杂

B.

立体

C.

简洁

D.

抽象

标准答案 : C

11

象征符号的意义纯粹是特定的（）赋予的。

A.

地域

B.

文化

C.

环境

D.

内涵

标准答案 : B

12

好的图形设计兼备（），不同的作品中两者的重要程度有所不同。

A.

概念和情感

B.

创意和情感

C.

思想和创新

D.

概念和创新

标准答案 : A

13

下列与创意有关的有（）。

A.

阅历

B.

学历

C.

专业经验

D.

专门训练

标准答案 : ACD

14

冈特·兰堡的《反思纳粹》海报，通过把纳粹党徽与深挖的坟墓联系起来，夜幕之下，聚光灯照着一片黄土，规整地挖掘出一个纳粹符号形态的深坑。这样一个画面中（）的杀人机器这几层最能代表纳粹形象的意象就被表达出来了。

A.

黑暗

B.

工业化

C.

纪律严明

D.

理性

标准答案 : ABC

15

“少就是多”这样的说法虽然略显极端，但简洁始终是图形设计的一个重要方向，使图形变得简洁需要开动自己的（）。

A.

概括力

B.

创造力

C.

想象力

D.

创新力

标准答案 : B

16

（）是现代图形设计得以发展的视觉语言基础。

A.

抽象表现主义

B.

现代派艺术

C.

传统写实艺术

D.

解构主义

标准答案 : B

17

一旦图形设计走出单纯的画纸，作品的（）就会明显得到加强。

A.

情感

B.

陌生化

C.

互动性

D.

创新性

标准答案 : C

18

设计师在实践中应注重探索现实中的问题，运用（）思维确定设计方法，并提出相应的解决方案，

A.

创新性

B.

发散性

C.

创造性

D.

创意性

标准答案 : C

19

借着（）等现代主义的思潮，视觉图形的创新像开闸的洪水一样迅速席卷了全球文明的各个角落。

A.

电影蒙太奇理论

B.

未来主义

C.

达达主义

D.

构成主义

标准答案 : ABCD

20

在（）中，视觉形象常常都不是逼真写实的。

A.

装饰性艺术

B.

写实描绘

C.

表达抽象概念的宗教仪式

D.

表达思想和意图的场合

标准答案 : ACD

21

中国画中的山水画的世界观是典型的（）的世界观。

A.

内陆文明

B.

大河文明

C.

海洋文明

D.

大陆文明

标准答案 : A

22

对学习艺术设计的学生而言，想要获得创造力首先要打破（）的坚冰。

A.

写意描绘

B.

抽象描绘

C.

写实描绘

D.

具象描绘

标准答案 : C

23

良性互动的群体创意会大大地增加（）的流动速度。

A.

思维

B.

信息

C.

概念

D.

想法

标准答案 : A

24

（）指出：“想象不在乎真实与不真实的区别。”

A.

科林伍德

B.

门德尔

C.

什克洛夫斯基

D.

雷又西

标准答案 : A

25

风格

标准答案 :

一种文化或者一个艺术家或者一个艺术流派经过长期的酝酿形成的一种比较稳定的，可以深刻地表现其内在的审美理想和精神气质的外部印记。

26

图形的嫁接

标准答案 :

把不同的，不属于同一事物和场景的，甚至可以是按照常理缺乏关联的事物强行结构在一起，让不相关的概念产生撞击。

27

象征符号

标准答案 :

在特定文化当中，某些符号有着大家约定俗成的意义。

28

序列直观

标准答案 :

用序列化的情境明确的表达情节。

29

从本质上讲风格是（）的类型，如果设计师只关心某种风格形成中的技术因素，那么在图形设计中运用这些风格时，也就流于表面抓不住要领。

A.

形式

B.

情绪

C.

情感

D.

思想

标准答案 : C

30

俄国形式主义学者什克洛夫斯基在讨论文学形式的审美意义时提出了（）概念。

A.

概念嫁接

B.

陌生化

C.

图形同构

D.

概念碰撞

标准答案 : B

31

在有些作品中，意义表达与理解的过程十分直接，意义由（）直接呈现出来，大部分的观者不需要进行明显的思考就能理解其所表达的意义。

A.

文字

B.

图形

C.

情境

D.

构图

标准答案 : B

32

解构，即打散然后重构，这样才能创造（），才能显现出蒙太奇手法的威力。

A.

冲击力

B.

陌生化

C.

拼贴感

D.

意外感

标准答案 : B

33

图示化手法

标准答案 :

将若干（通常为两个）视觉形象结合起来，通过改变它们来讲述一种现实中不存在的情形，并由此表达出特定的意义。

34

图形设计中 \_\_\_\_\_\_\_\_ 往往不是分开传播的。

标准答案 : 情感与信息

35

“是”而不像追求的终极效果就是 \_\_\_\_\_\_\_\_ 。

标准答案 : 神似而形不似

36

由于想象的本质是跨越和打通思维的不同领域，所以任何想象都是关于 \_\_\_\_\_\_\_\_ 的。

标准答案 : 情境再造

37

符号学家皮尔斯把符号分为 \_\_\_\_\_\_\_\_ 、 \_\_\_\_\_\_\_\_ 、 \_\_\_\_\_\_\_\_ 。

标准答案 : 图像符号 指示符号 象征符号

38

对于创意而言，两点之间直线段 \_\_\_\_\_\_\_\_ 。

标准答案 : 最远

39

请简述达·芬奇“简单是终极的复杂”这一名言的含义。

标准答案 :

复杂是艺术的外表，而简单则是内在的精神核心。复杂的图形设计往往有着简单的规则或者明确的审美指导，唯有如此，图形才能够具备整体感。

40

进行荒诞意象创作的关键点是什么？

标准答案 :

在于发现现实中的平淡、尴尬和无奈的现象，把这些难以改变的现实加以改造。

41

请简述图形的意义的来源。

标准答案 :

图形的意义的来源大体上有三个方向：第一，形式本身就有意义，；第二，图形中使用的形象与情节是为大众所熟识的；第三，在特定文化当中，某些符号有着大家约定俗成的意义，比如象征符号。

42

陷入创意陷阱时该问自己什么问题让自己变的更清醒？

（回答以下至少三个）

（1）．跳出死胡同；

（2）．逆向思维；

（3）．违背常理；

（4）．视觉思维；

（5）．情感与情境；

（6）．视觉陌生化的手法，我用了多少？

（7）．再进一步；

标准答案 :

（1）．跳出死胡同：我是不是一直在同一个领域内打转？

（2）．逆向思维：我有没有反过来思考？

（3）．违背常理：我有没有去做反常的，甚至错误的东西？

（4）．视觉思维：我有没有摆脱文字式思考的束缚？

（5）．情感与情境：我的想法能不能打动人？

（6）．视觉陌生化的手法，我用了多少？

（7）．再进一步：我自己有没有被卷入到自己创设的世界里去，

我是不是在当旁观者？

43

请简述图形设计的拓展体现在哪些方面。

标准答案 :

图形设计的拓展不仅体现在设计的思维和图形上，还表现在观者对图形互动性表达所体会到的视觉感受和理解认知，以及由此所激发起的观者的实践行为，它是各方面相互融合的综合系统。

44

视觉语言实验是（）协调合作的产物。

A.

手

B.

脑

C.

眼睛

D.

心

标准答案 : ABD

45

图形设计的设计师要真诚的关心他们潜在观众的（）。

A.

喜怒哀乐

B.

观看习惯

C.

接受视觉信息的方式

D.

文化程度

标准答案 : ABC

一、单选题 （本大题共15小题，每小题2分，共30分）

1

什么是由结果向原因的推演，是因果关系的倒置。

A. 逆向思维

B. 顺向思维

C. 创意思维

D. 创造性思维

标准答案 :

A

试题解析 :

逆向思维是由结果向原因的推演，是因果关系的倒置。

2

在图形设计中，使用情节是指让（）之间发生故事。

A.

图形

B.

视觉形象

C.

空间

D.

情境

标准答案 :

B

3

象征符号的意义纯粹是特定的（）赋予的。

A.

地域

B.

文化

C.

环境

D.

内涵

标准答案 :

B

4

从本质上讲风格是（）的类型。

A.

形式

B.

情感

C.

文化

D.

元素

标准答案 :

B

5

艺术创作中最大的障碍就是（）之间的障碍。

A.

技巧与材料

B.

材料与想法

C.

技巧与心灵

D.

想象与现实

标准答案 :

C

6

在图形设计中，一个作品打动人的往往是（）。

A.

构图

B.

细节

C.

整体

D.

色彩

标准答案 :

B

7

设计师在进行图形创作的前提是要敢于绘制（）的图形。

A.

具象

B.

抽象

C.

不像

D.

几何化

标准答案 :

C

8

中国画中的山水画的世界观是典型的内陆文明的世界观，而西方的古典风景画以（）为中心。

A.

宗教

B.

自我

C.

情感

D.

生活

标准答案 :

B

9

图形设计的目的是用视觉的方法进行（）的表达。

A.

概念

B.

情感

C.

思想

D.

信息

标准答案 :

A

10

图形设计是视觉语言的实验和探险，视觉语言实验是（）协调合作的产物。

A.

概念、材料、画笔

B.

构图、创意、实践

C.

手、心、脑

D.

眼、手、脑

标准答案 :

C

11

下列关于“风格”说法错误的是（）。

A.

在图形设计中，特定的风格代表特定的世界观和审美偏好

B.

从本质上讲风格是形式的类型

C.

图形语言的风格受图形形式语言自身的艺术情感的影响

D.

进行多样化风格的尝试有助于设计师更好地了解多样的文化

标准答案 :

B

12

下列选项中不是图案的变化的方法的是：

A.

夸张法

B.

省略法

C.

添加法

D.

拟人法

标准答案 :

D

13

创意思维的基本模式：

A.

放散性思维

B.

逻辑性思维

C.

聚敛性思维

D.

跳跃性思维

标准答案 :

B

14

一旦图形设计走出单纯的画纸，作品的（）就会明显得到加强。

A.

情感

B.

陌生化

C.

互动性

D.

创新性

标准答案 :

C

15

什么是一种具有说明性的视觉符号？

A. 元素

B. 点线面

C. 图形

D. 光影

标准答案 :

C

试题解析 :

图形是一种具有说明性的视觉符号。

二、多选题 （本大题共5小题，每小题4分，共20分）

16

思维导图的优点包括（）。

A.

视觉直观性

B.

逻辑性

C.

抽象性

D.

复杂性

标准答案 :

AB

17

下列与创意有关的有（）。

A.

阅历

B.

学历

C.

专业经验

D.

专门训练

标准答案 :

ACD

18

图形的（）之间存在着深刻的相互联系。

A.

情感

B.

形状

C.

形式

D.

内容

标准答案 :

ACD

19

下列属于图形设计里情感催化剂的有（）。

A.

事物的质感

B.

事物的纹理

C.

事物的方向

D.

事物的痕迹

标准答案 :

ABCD

20

图形设计的设计师要真诚的关心他们潜在观众的（）。

A.

喜怒哀乐

B.

观看习惯

C.

接受视觉信息的方式

D.

文化程度

标准答案 :

ABC

三、名词解释 （本大题共4小题，每小题5分，共20分）

21

图形设计

标准答案 :

图形设计是对图像的具体构思和表现，是利用某一事物的形象来传达某一信息和含义，强调视觉符号的语言作用和象征意义的设计。

22

创意思维

标准答案 :

创造性思维是指从一个基本命题出发，能自由地联想到与它相关联的 众多的点；聚敛性思维：与发散性思维相反，聚敛性思维就是调动各方面的元素，指向问题的核心；跳跃性思维：跳跃性思维是在发散思维和聚敛思维基础上，产生的有悖于原有轨迹却又更贴近核心的一种超常规思维。

试题解析 :

见教材P76

23

蒙太奇

标准答案 :

蒙太奇本来是电影理论中的概念，指电影中镜头通过剪辑过程中的自由组合会产生一些新的意义。

24

艺术设计流派

标准答案 :

艺术设计流派是指思想倾向、审美观念、艺术趣味、创作风格相近或相似的一些艺术家所组成的艺术派别。他们既要有明确的艺术主张，还要有具体的创作实践、艺术成果和成就显著的代表人物。

四、简答题 （本大题共3小题，每小题10分，共30分）

25

请简述图形设计的拓展体现在哪些方面。

标准答案 :

图形设计的拓展不仅体现在设计的思维和图形上，还表现在观者对图形互动性表达所体会到的视觉感受和理解认知，以及由此所激发起的观者的实践行为，它是各方面相互融合的综合系统。

26

设计创意中的陌生化的切入角有哪些？（答出至少三个）

标准答案 :

（1）不用物体的固有色，主观地使用色彩（2）改变作品的尺度（3）改变视角（4）改变基本形式与纹理（5）用不寻常的构图等

27

图形创意的思维方法有哪些？

标准答案 :

（1）常规思维是在一个固定的范围内应用由此及彼、由表及里的思路进行。

（2）逆向思维是由结果向原因的推演，是因果关系的倒置。

（3）反常思维具有偶然性的思维质变。这种思维方法是从事物的相反方面提出假设，依据事物间的对立关系而构成联想，把问题异化，用超出常理的构思去获取新的视觉形象。

（4）发散思维是把问题“点”引向问题“面”。由原创意点引出另一个或数个二次创意点，再以这些二次创意点为原点引出更多的创意点。循着想四周辐射的各种路线思考。

一、单选题 （本大题共20小题，每小题2分，共40分）

1

什么的变化是创意本身得以深化或减弱？

A. 空间

B. 图形

C. 元素

D. 色彩

标准答案 :

D

试题解析 :

色彩的变化是创意本身得以深化或减弱

2

图形创意的三元素是：

A.

圆、正方形、三角形。

B.

圆、正方形、菱形。

C.

圆、三角形、长方形。

D.

圆、三角形、梯形。

标准答案 :

A

3

对学习艺术设计的学生而言，想要获得创造力首先要打破（）的坚冰。

A.

写意描绘

B.

抽象描绘

C.

写实描绘

D.

具象描绘

标准答案 :

C

4

中国画中的山水画的世界观是典型的（）的世界观。

A.

内陆文明

B.

大河文明

C.

海洋文明

D.

大陆文明

标准答案 :

A

5

是平面设计中进行视觉传达时所运用的主要媒质。

A.

图形、色彩

B.

图形、文字

C.

文字、色彩

D.

图形、声音

标准答案 :

B

6

下列选项中不是图案的变化的方法的是：

A.

夸张法

B.

省略法

C.

添加法

D.

拟人法

标准答案 :

D

7

变质图形是指物形的什么？

A. 空间转换

B. 图形转换

C. 推移演化

D. 变形转换

标准答案 :

C

试题解析 :

变质图形是指物形的推移演化

8

创意思维的基本模式：

A.

放散性思维

B.

逻辑性思维

C.

聚敛性思维

D.

跳跃性思维

标准答案 :

B

9

根据思维的不同特点，我们将联想分为相似联想、相关联想、相反联想、以及：

A.

关系联想

B.

空间联想

C.

对比联想

D.

拟人联想

标准答案 :

A

10

从本质上讲风格是（）的类型，如果设计师只关心某种风格形成中的技术因素，那么在图形设计中运用这些风格时，也就流于表面抓不住要领。

A.

形式

B.

情绪

C.

情感

D.

思想

标准答案 :

C

11

福田繁雄是一个强调“乐”的设计师，把（）作为信条。

A.

快乐和兴趣

B.

乐观和有趣

C.

开朗和有趣

D.

快乐和趣味

标准答案 :

C

12

以下选项中哪项不是图形创意的特点：

A.

说明性

B.

象征性

C.

独立性

D.

联想性

标准答案 :

D

13

正确的思维方法有利于什么的开展？

A. 创意

B. 创造性

C. 创造性思维

D. 思维

标准答案 :

C

试题解析 :

正确的思维方法有利于创造性思维的开展。

14

什么可以帮助观者识别图形理解内容，认识内涵 ，并留下深刻的印象和记忆。

A. 图形

B. 空间

C. 元素

D. 色彩

标准答案 :

D

试题解析 :

色彩可以帮助观者识别图形理解内容，认识其内涵，并留下深刻的印象和记忆。

15

图形设计正式形成于

A.

本世纪三十年代初

B.

本世纪四十年代初

C.

本世纪五十年代初

D.

本世纪六十年代初

标准答案 :

D

16

什么是一种具有说明性的视觉符号？

A. 元素

B. 点线面

C. 图形

D. 光影

标准答案 :

C

试题解析 :

图形是一种具有说明性的视觉符号。

17

什么的创新性动力来源于什么活动

A. 创意

B. 行为

C. 脑力

D. 创造性思维

标准答案 :

D

试题解析 :

图形创意的创新性动力来源于创造性思维活动

18

什么是指海报、报纸、杂志和商品包装、交通。

A. 图形设计

B. 海报设计

C. 标志设计

D. 未携带机动车登记证书

标准答案 :

A

试题解析 :

图形设计是指海报、报纸、杂志和商品包装、交通。

19

什么是通过可视性的设计形来表达 创造性的意念，也就是给设计思想以形状。它是构成视觉传达的最基本因素，是设计师表达设计计划和思想、与受众沟通的最主要视觉语言？

A. 创意

B. 图形

C. 图形创意

D. 创造性思维

标准答案 :

C

试题解析 :

图形创意是通过可视性的设计形来表达 创造性的意念，也就是给设计思想以形状。它是构成视觉传达的最基本因素，是设计师表达设计计划和思想、与受众沟通的最主要视觉语言。

20

什么是由结果向原因的推演，是因果关系的倒置。

A. 逆向思维

B. 顺向思维

C. 创意思维

D. 创造性思维

标准答案 :

A

试题解析 :

逆向思维是由结果向原因的推演，是因果关系的倒置。

一、单选题 （本大题共20小题，每小题2分，共40分）

1

什么的变化是创意本身得以深化或减弱？

A. 空间

B. 图形

C. 元素

D. 色彩

标准答案 :

D

试题解析 :

色彩的变化是创意本身得以深化或减弱

2

图形创意的三元素是：

A.

圆、正方形、三角形。

B.

圆、正方形、菱形。

C.

圆、三角形、长方形。

D.

圆、三角形、梯形。

标准答案 :

A

3

对学习艺术设计的学生而言，想要获得创造力首先要打破（）的坚冰。

A.

写意描绘

B.

抽象描绘

C.

写实描绘

D.

具象描绘

标准答案 :

C

4

中国画中的山水画的世界观是典型的（）的世界观。

A.

内陆文明

B.

大河文明

C.

海洋文明

D.

大陆文明

标准答案 :

A

5

是平面设计中进行视觉传达时所运用的主要媒质。

A.

图形、色彩

B.

图形、文字

C.

文字、色彩

D.

图形、声音

标准答案 :

B

6

下列选项中不是图案的变化的方法的是：

A.

夸张法

B.

省略法

C.

添加法

D.

拟人法

标准答案 :

D

7

变质图形是指物形的什么？

A. 空间转换

B. 图形转换

C. 推移演化

D. 变形转换

标准答案 :

C

试题解析 :

变质图形是指物形的推移演化

8

创意思维的基本模式：

A.

放散性思维

B.

逻辑性思维

C.

聚敛性思维

D.

跳跃性思维

标准答案 :

B

9

根据思维的不同特点，我们将联想分为相似联想、相关联想、相反联想、以及：

A.

关系联想

B.

空间联想

C.

对比联想

D.

拟人联想

标准答案 :

A

10

从本质上讲风格是（）的类型，如果设计师只关心某种风格形成中的技术因素，那么在图形设计中运用这些风格时，也就流于表面抓不住要领。

A.

形式

B.

情绪

C.

情感

D.

思想

标准答案 :

C

11

福田繁雄是一个强调“乐”的设计师，把（）作为信条。

A.

快乐和兴趣

B.

乐观和有趣

C.

开朗和有趣

D.

快乐和趣味

标准答案 :

C

12

以下选项中哪项不是图形创意的特点：

A.

说明性

B.

象征性

C.

独立性

D.

联想性

标准答案 :

D

13

正确的思维方法有利于什么的开展？

A. 创意

B. 创造性

C. 创造性思维

D. 思维

标准答案 :

C

试题解析 :

正确的思维方法有利于创造性思维的开展。

14

什么可以帮助观者识别图形理解内容，认识内涵 ，并留下深刻的印象和记忆。

A. 图形

B. 空间

C. 元素

D. 色彩

标准答案 :

D

试题解析 :

色彩可以帮助观者识别图形理解内容，认识其内涵，并留下深刻的印象和记忆。

15

图形设计正式形成于

A.

本世纪三十年代初

B.

本世纪四十年代初

C.

本世纪五十年代初

D.

本世纪六十年代初

标准答案 :

D

16

什么是一种具有说明性的视觉符号？

A. 元素

B. 点线面

C. 图形

D. 光影

标准答案 :

C

试题解析 :

图形是一种具有说明性的视觉符号。

17

什么的创新性动力来源于什么活动

A. 创意

B. 行为

C. 脑力

D. 创造性思维

标准答案 :

D

试题解析 :

图形创意的创新性动力来源于创造性思维活动

18

什么是指海报、报纸、杂志和商品包装、交通。

A. 图形设计

B. 海报设计

C. 标志设计

D. 未携带机动车登记证书

标准答案 :

A

试题解析 :

图形设计是指海报、报纸、杂志和商品包装、交通。

19

什么是通过可视性的设计形来表达 创造性的意念，也就是给设计思想以形状。它是构成视觉传达的最基本因素，是设计师表达设计计划和思想、与受众沟通的最主要视觉语言？

A. 创意

B. 图形

C. 图形创意

D. 创造性思维

标准答案 :

C

试题解析 :

图形创意是通过可视性的设计形来表达 创造性的意念，也就是给设计思想以形状。它是构成视觉传达的最基本因素，是设计师表达设计计划和思想、与受众沟通的最主要视觉语言。

20

什么是由结果向原因的推演，是因果关系的倒置。

A. 逆向思维

B. 顺向思维

C. 创意思维

D. 创造性思维

标准答案 :

A

试题解析 :

逆向思维是由结果向原因的推演，是因果关系的倒置。

一、单选题 （本大题共20小题，每小题2分，共40分）

1

人们常说某个图形设计中的某部分是多余的，或者说某个部分与其他部分不协调，或者某个形不够简洁，这些都属于（）问题。

A.

结构性

B.

细节性

C.

局部性

D.

整体性

标准答案 :

D

2

图形设计的目的是用视觉的方法进行（）的表达。

A.

概念

B.

情感

C.

思想

D.

信息

标准答案 :

A

3

（）说过一句名言：“简单是终极的复杂”。

A.

达·芬奇

B.

柯克·法斯卡

C.

雷又西

D.

奎内克

标准答案 :

A

4

视觉语言不同于文字语言的地方在于图像有边框，任何图形都是特定视野下的视觉对象，（）既限制了我们的视野，又能给画面内的事物以强大的力量。

A.

构图

B.

纸张

C.

材质

D.

纹理

标准答案 :

A

5

根据（）的理论，现实世界作为艺术内容的来源，仅仅提供最基本的素材，如同大理石之于米开朗基罗。

A.

形式主义

B.

抽象主义

C.

表现主义

D.

现实主义

标准答案 :

A

6

图形设计是视觉语言的实验和探险，视觉语言实验是（）协调合作的产物。

A.

概念、材料、画笔

B.

构图、创意、实践

C.

手、心、脑

D.

眼、手、脑

标准答案 :

C

7

创造荒诞的手法十分多样，其内在的原则就是创造（）的现象。

A.

不合理

B.

矛盾

C.

夸张

D.

扭曲（）

标准答案 :

A

8

图形设计是（）的绘画，在一个图形设计中，如果人们找不到什么东西是“不合常规”的，那么几乎可以确定这个设计是失败的。

A.

抽象性

B.

解构性

C.

荒诞性

D.

创意性

标准答案 :

D

9

对于图形设计学习而言，当前创意性工作的要点在于用非常规的手段打通各种（）现象之间的壁垒。

A.

社会

B.

文化

C.

专业

D.

学科

标准答案 :

B

10

当创作者无法用正常的描述表达一个抽象的概念时，他们往往会借助（）的场景来实现。

A.

幽默

B.

不合理

C.

抽象

D.

荒诞

标准答案 :

D

11

（）类作品的解读，需要观者能够按照作者的意图，按照顺序进行观看和理解。

A.

序列直观

B.

情境直观

C.

曲折表达

D.

直接表达

标准答案 :

A

12

下列说法错误的是（）。

A.

多媒体设计指互动性强的设计

B.

一旦图形走出单纯的画纸，作品的互动性就会明显加强

C.

设计者必须要从观者的角度出发，用观者习惯的语言来进行表达

D.

设计师的任务是把情感带入现实的世界

标准答案 :

A

13

苏格兰威士忌品牌卡迪萨克反对酒后驾车的广告把手动变速器与大脑的沟回合二为一，这种结合方式属于（）。

A.

使用细节

B.

图示化手法

C.

空间处理手法

D.

概念嫁接

标准答案 :

B

14

在设计领域，常常需要人为的干预图形的层次，最常见的对形态的控制就是让它们变得（）。

A.

丰富

B.

华丽

C.

简洁

D.

精致

标准答案 :

C

15

在艺术设计领域里，设计师常年与（）打交道，寻找创意与灵感。

A.

观众

B.

纸张

C.

电脑

D.

媒介

标准答案 :

B

16

设计师需要时时关心图形的（），因为这是真实的内容的源泉。

A.

细节

B.

结构

C.

形式

D.

情境

标准答案 :

C

17

图形作为一个符号，可以代表某种（）。

A.

理想

B.

概念

C.

意义

D.

思想

标准答案 :

B

18

设计师根据图形对象的特点，为它制造（），不但能够解决基本图形呆板平淡的问题，还能够为图形增添表达意义的功能。

A.

肌理

B.

情境

C.

色彩

D.

纹理

标准答案 :

B

19

中国画中的山水画的世界观是典型的内陆文明的世界观，而西方的古典风景画以（）为中心。

A.

宗教

B.

自我

C.

情感

D.

生活

标准答案 :

B

20

下列关于“风格”说法错误的是（）。

A.

在图形设计中，特定的风格代表特定的世界观和审美偏好

B.

从本质上讲风格是形式的类型

C.

图形语言的风格受图形形式语言自身的艺术情感的影响

D.

进行多样化风格的尝试有助于设计师更好地了解多样的文化

标准答案 :

B

一、单选题 （本大题共10小题，每小题2分，共20分）

1

图形中的事物的质感、纹理和方向以及各种痕迹，都是（）的催化剂。

A.

内容

B.

情感

C.

视觉

D.

感官

标准答案 :

B

2

对于图形设计而言，无论是出于吸引眼球的目的，还是出于从情感上动人的目的，（）的手法都是必须的。

A.

抽象化

B.

拼贴

C.

陌生化

D.

具象化

标准答案 :

C

3

图形设计的目的是用视觉的方法进行概念上的表述，所以信息本身的（）十分重要。

A.

完整性

B.

准确性

C.

有趣性

D.

简洁性

标准答案 :

B

4

创意型工作需要（），设计师既要有艺术家的激情，又不能过于情绪化。

A.

信心

B.

灵活

C.

韧性

D.

弹性

标准答案 :

C

5

英国美学家科林伍德指出：“（）不在乎真实与不真实的区别”。

A.

创意

B.

思想

C.

想象

D.

形象

标准答案 :

C

6

田中一光的《日本舞蹈》海报中，女性形象虽然线条生硬，却仍然保持了女性的特质，这就是（）在起作用。

A.

结构性

B.

创意性

C.

整体性

D.

局部性

标准答案 :

C

7

艺术创作中最大的障碍就是（）之间的障碍。

A.

技巧与材料

B.

材料与想法

C.

技巧与心灵

D.

想象与现实

标准答案 :

C

8

在图形设计中，特定的（）代表着特定的世界观和审美偏好。

A.

图形

B.

情绪

C.

文化

D.

风格

标准答案 :

D

9

设计师在进行图形创作的前提是要敢于绘制（）的图形。

A.

具象

B.

抽象

C.

不像

D.

几何化

标准答案 :

C

10

有时人们总不断地产生各种创意，但这些创意都是过客，它们之间不但无法相互配合，还会相互拆台，这就是没有（）的后果。

A.

计划

B.

思考

C.

梳理

D.

限制

标准答案 :

A

二、多选题 （本大题共10小题，每小题2分，共20分）

11

下列与创意有关的有（）。

A.

阅历

B.

学历

C.

专业经验

D.

专门训练

标准答案 :

ACD

12

图形设计最独特的地方在于它解决的是（）的问题。

A.

情感

B.

画面

C.

信息

D.

含义

标准答案 :

AC

13

图形设计的设计师要真诚的关心他们潜在观众的（）。

A.

喜怒哀乐

B.

观看习惯

C.

接受视觉信息的方式

D.

文化程度

标准答案 :

ABC

14

视觉语言实验是（）协调合作的产物。

A.

手

B.

脑

C.

眼睛

D.

心

标准答案 :

ABD

15

冈特·兰堡的《反思纳粹》海报，通过把纳粹党徽与深挖的坟墓联系起来，夜幕之下，聚光灯照着一片黄土，规整地挖掘出一个纳粹符号形态的深坑。这样一个画面中（）的杀人机器这几层最能代表纳粹形象的意象就被表达出来了。

A.

黑暗

B.

工业化

C.

纪律严明

D.

理性

标准答案 :

ABC

16

一个专业的图形设计者，是从视觉艺术的角度来思考这一切的，应该用视觉的手法去支配（）。

A.

创意性

B.

故事性

C.

荒诞性

D.

哲理性

标准答案 :

BD

17

借着（）等现代主义的思潮，视觉图形的创新像开闸的洪水一样迅速席卷了全球文明的各个角落。

A.

电影蒙太奇理论

B.

未来主义

C.

达达主义

D.

构成主义

标准答案 :

ABCD

18

当一个形象开始脱离逼真的写实状态，它就可以集中传递某一方面的（）。

A.

概念

B.

情感

C.

含义

D.

观点

标准答案 :

AB

19

在（）中，视觉形象常常都不是逼真写实的。

A.

装饰性艺术

B.

写实描绘

C.

表达抽象概念的宗教仪式

D.

表达思想和意图的场合

标准答案 :

ACD

20

当设计师想要把一个信息用视觉的方法传递出来时，就必须在现实世界中选取典型的易于（）要素来创作图形，

A.

总结

B.

识别

C.

理解

D.

表达

标准答案 :

BC

一、单选题 （本大题共10小题，每小题2分，共20分）

1

符号学家（）把符号分为“图像符号”“指示符号”和“象征符号”三种类型。

A.

白同异

B.

皮尔斯

C.

福田繁雄

D.

德莱文斯基

标准答案 :

B

2

包豪斯的成立标志着现代设计教育的诞生，对世界现代设计的发展产生了深远的影响，其成立时间为

A.

1918

B.

1919

C.

1920

D.

1921

标准答案 :

B

3

格式塔心理学，也被称为

A.

完整心理学

B.

完成心理学

C.

完形心理学

D.

完全心理学

标准答案 :

C

4

海报设计大师雷又西十分擅长使用（）这种手法，他的作品《无能》把联合国维和部队绘制成一只四脚朝天无法自己翻身的乌龟，形象地塑造了联合国在处理国际战乱事物中的无力状态。

A.

情境直观

B.

图示化手法

C.

序列直观

D.

曲折表达

标准答案 :

A

5

从本质上讲风格是（）的类型。

A.

形式

B.

情感

C.

文化

D.

元素

标准答案 :

B

6

（）是视觉艺术家在创作过程中的自由与限制之间相互嬉戏的绝佳样板。

A.

摄影集成术

B.

摄影拼贴

C.

概念嫁接

D.

解构图像

标准答案 :

A

7

群体创意的典型方法是（）。

A.

思维导图

B.

概念列表

C.

连线游戏

D.

头脑风暴法

标准答案 :

D

8

在图形设计中，使用情节是指让（）之间发生故事。

A.

图形

B.

视觉形象

C.

空间

D.

情境

标准答案 :

B

9

图形设计是视觉语言的实验和探险，而其中视觉语言实验主要包含

A.

手、心、脑协调合作

B.

手、口、脑协调合作

C.

口、心、脑协调合作

D.

手、耳、口协调合作

标准答案 :

A

10

人们常说的“每天的太阳都是新的”,在图形设计里是指

A.

普遍性

B.

实用性

C.

传播性

D.

创新性

标准答案 :

D

二、多选题 （本大题共10小题，每小题2分，共20分）

11

思维导图的优点包括（）。

A.

视觉直观性

B.

逻辑性

C.

抽象性

D.

复杂性

标准答案 :

AB

12

图形设计的设计师要真诚的关心他们潜在观众的（）。

A.

喜怒哀乐

B.

观看习惯

C.

接受视觉信息的方式

D.

文化程度

标准答案 :

ABC

13

下列属于图形设计里情感催化剂的有（）。

A.

事物的质感

B.

事物的纹理

C.

事物的方向

D.

事物的痕迹

标准答案 :

ABCD

14

图形的（）都会影响到情感与信息的表达。

A.

具象程度

B.

细节丰富程度

C.

所选形象的个性程度

D.

形状大小

标准答案 :

ABC

15

进行荒诞意象的创作的关键点在于发现现实中（）的现象，把这些难以改变的现实加以改造。

A.

平淡

B.

可怕

C.

尴尬

D.

无奈

标准答案 :

ACD

16

视觉语言实验是（）协调合作的产物。

A.

手

B.

脑

C.

眼睛

D.

心

标准答案 :

ABD

17

互动的艺术设计体现了信息与多种媒介相结合的尝试，包括（）。

A.

可视化图像

B.

声音

C.

文字

D.

图形

标准答案 :

ABC

18

设计使用抽象视觉语言的图形必须抓住事物某一方面的特点，并根据需要（）该特点。

A.

夸张

B.

简化

C.

强化

D.

丰富

标准答案 :

AC

19

图形嫁接是陌生化的一种手段，其特殊之处在于它具有（）。

A.

故事性

B.

创意性

C.

哲理性

D.

荒诞性

标准答案 :

AC

20

在设计过程中把事物简化是为了让画面（）。

A.

更简练

B.

更直接

C.

更强悍

D.

更具冲击力

标准答案 :

BCD

一、单选题 （本大题共6小题，每小题2分，共12分）

1

第三次工业革命中以电脑、多媒体、全球互联网等新型传播媒介为核心的时间点是

A.

20世纪50年代

B.

20世纪60年代

C.

20世纪70年代

D.

20世纪80年代

标准答案 :

C

2

在图形创意设计中，三大核心要素是

A.

圆、三角形、梯形

B.

圆、正方形、菱形

C.

圆、正方形、三角形

D.

圆、三角形、长方形

标准答案 :

C

3

在图形设计的想象与创造中，解构主要包括

A.

拆解与重构

B.

打散与重建

C.

分散与组合

D.

变化与统一

标准答案 :

A

4

中国银行的标志设计的著名设计师是

A.

原研哉

B.

靳埭强

C.

陈绍华

D.

陈幼坚

标准答案 :

B

5

在图形设计史上，著名招贴设计作品《1945年的胜利》的作者是

A.

原研哉

B.

伊东丰雄

C.

冈特兰堡

D.

福田繁雄

标准答案 :

D

6

被誉为设计史上著名的设计图形之一，是由英国著名设计师约翰逊.笛福创作的

A.

鲁宾杯

B.

巴塞罗那椅

C.

红蓝椅

D.

侏罗纪公园

标准答案 :

A

二、多选题 （本大题共14小题，每小题2分，共28分）

7

图形意义的来源有（）。

A.

文化赋予

B.

形式本身有意义

C.

图形中使用的形象与情节是为大众所熟知的

D.

象征符号

标准答案 :

BCD

8

下列关于“创新”说法正确的是（）。

A.

在当今这个创意密集的时代，想要开辟一条全新的创意主干道几乎是没有可能的

B.

创新与沿袭相矛盾

C.

创新在于探寻到可触摸的艺术语言的深处

D.

创新的世界从来不向恐惧不确定的人们敞开

标准答案 :

ACD

9

在使用几何化的手法简化图形时，需要着重抓住所表现对象的一些（）的特点，夸张地展现这些因素。

A.

情节性

B.

尴尬性

C.

无奈性

D.

戏剧性

标准答案 :

AD

10

图形的（）会影响到情感与信息的表达。

A.

具象程度

B.

细节丰富程度

C.

所选形象的个性程度

D.

形状大小

标准答案 :

ABC

11

营造荒诞情境的手法主要有（）。

A.

改变事物的构造

B.

制造矛盾空间

C.

把形象打碎

D.

制造有缺陷的事物

标准答案 :

ABD

12

如果设计师的视野里只有（），将很难引起观者的兴趣。

A.

形式美

B.

造型空间

C.

大众的喜怒哀乐

D.

肌理

标准答案 :

ABD

13

给平涂的图形增加（）是解决图形过于平淡的常用方法。

A.

纹理

B.

肌理

C.

色彩变化

D.

层次

标准答案 :

ABCD

14

在图形设计的应用里，被国际公认的通用象征图形有

A.

几何图形

B.

红十字图形

C.

骷髅图形

D.

和平鸽图形

E.

反战标志

标准答案 :

BCDE

15

爱因斯坦说：“想象力比知识更重要”。而图形创意设计做为想象与创造的重要设计载体，其主要的方法包括

A.

图形联想法

B.

立体联想法

C.

直接联想法

D.

间接联想法

E.

嫁接联想法

标准答案 :

ACD

16

在图形设计的基础理论中，图形主要包括

A.

几何形

B.

机械

C.

抽象形态

D.

摄影

E.

拼贴艺术

标准答案 :

ACDE

17

图形设计实践使用的计算机图形设计软件包括

A.

Photoshop

B.

Illustrator

C.

CorelDRAW

D.

Java

E.

Maya

标准答案 :

ABCE

18

当一个形象开始脱离逼真的写实状态，它就可以集中传递某一方面的（）。

A.

概念

B.

含义

C.

情感

D.

想象

标准答案 :

AC

19

图形设计中的（）能让人放松，但它们的产生往往并不轻松，设计师常常绞尽脑汁才找到创意的突破口。

A.

荒诞

B.

陌生

C.

幽默

D.

趣味

标准答案 :

CD

20

图形的（）之间存在着深刻的相互联系。

A.

情感

B.

形状

C.

形式

D.

内容

标准答案 :

ACD

一、单选题 （本大题共30小题，每小题2分，共60分）

1

创意思维的基本模式：

A.

放散性思维

B.

逻辑性思维

C.

聚敛性思维

D.

跳跃性思维

标准答案 :

B

2

解构，即打散然后重构，这样才能创造（），才能显现出蒙太奇手法的威力。

A.

冲击力

B.

陌生化

C.

拼贴感

D.

意外感

标准答案 :

B

3

当创作者无法用正常的描述表达一个抽象的概念时，他们往往会借助（）的场景来实现。

A.

幽默

B.

不合理

C.

抽象

D.

荒诞

标准答案 :

D

4

在设计领域，常常需要人为的干预图形的层次，最常见的对形态的控制就是让它们变得（）。

A.

复杂

B.

立体

C.

简洁

D.

抽象

标准答案 :

C

5

下列关于“风格”说法错误的是（）。

A.

在图形设计中，特定的风格代表特定的世界观和审美偏好

B.

从本质上讲风格是形式的类型

C.

图形语言的风格受图形形式语言自身的艺术情感的影响

D.

进行多样化风格的尝试有助于设计师更好地了解多样的文化

标准答案 :

B

6

设计师根据图形对象的特点，为它制造（），不但能够解决基本图形呆板平淡的问题，还能够为图形增添表达意义的功能。

A.

肌理

B.

情境

C.

色彩

D.

纹理

标准答案 :

B

7

图形设计正式形成于

A.

本世纪三十年代初

B.

本世纪四十年代初

C.

本世纪五十年代初

D.

本世纪六十年代初

标准答案 :

D

8

图形用于（），是艺术设计诸多领域与观者互动的最主要的媒介之一。

A.

交流活动

B.

引导指示

C.

商业服务

D.

说明表述

标准答案 :

A

9

变质图形是指物形的什么？

A. 空间转换

B. 图形转换

C. 推移演化

D. 变形转换

标准答案 :

C

试题解析 :

变质图形是指物形的推移演化

10

从本质上讲风格是（）的类型，如果设计师只关心某种风格形成中的技术因素，那么在图形设计中运用这些风格时，也就流于表面抓不住要领。

A.

形式

B.

情绪

C.

情感

D.

思想

标准答案 :

C

11

英国美学家科林伍德指出：“（）不在乎真实与不真实的区别”。

A.

创意

B.

思想

C.

想象

D.

形象

标准答案 :

C

12

苏格兰威士忌品牌卡迪萨克反对酒后驾车的广告把手动变速器与大脑的沟回合二为一，这种结合方式属于（）。

A.

使用细节

B.

图示化手法

C.

空间处理手法

D.

概念嫁接

标准答案 :

B

13

群体创意的典型方法是（）。

A.

思维导图

B.

概念列表

C.

连线游戏

D.

头脑风暴法

标准答案 :

D

14

什么的创新性动力来源于什么活动

A. 创意

B. 行为

C. 脑力

D. 创造性思维

标准答案 :

D

试题解析 :

图形创意的创新性动力来源于创造性思维活动

15

人们常说某个图形设计中的某部分是多余的，或者说某个部分与其他部分不协调，或者某个形不够简洁，这些都属于（）问题。

A.

结构性

B.

细节性

C.

局部性

D.

整体性

标准答案 :

D

16

设计师需要时时关心图形的（），因为这是真实的内容的源泉。

A.

细节

B.

结构

C.

形式

D.

情境

标准答案 :

C

17

是平面设计中进行视觉传达时所运用的主要媒质。

A.

图形、色彩

B.

图形、文字

C.

文字、色彩

D.

图形、声音

标准答案 :

B

18

（）说过一句名言：“简单是终极的复杂”。

A.

达·芬奇

B.

柯克·法斯卡

C.

雷又西

D.

奎内克

标准答案 :

A

19

象征符号的意义纯粹是特定的（）赋予的。

A.

地域

B.

文化

C.

环境

D.

内涵

标准答案 :

B

20

在图形设计中，一个作品打动人的往往是（）。

A.

构图

B.

细节

C.

整体

D.

色彩

标准答案 :

B

21

有时人们总不断地产生各种创意，但这些创意都是过客，它们之间不但无法相互配合，还会相互拆台，这就是没有（）的后果。

A.

计划

B.

思考

C.

梳理

D.

限制

标准答案 :

A

22

图形设计是个人或团体与（）交流的工具和平台

A.

私人

B.

公众

C.

甲方

D.

特定团体

标准答案 :

B

23

下列说法错误的是（）。

A.

多媒体设计指互动性强的设计

B.

一旦图形走出单纯的画纸，作品的互动性就会明显加强

C.

设计者必须要从观者的角度出发，用观者习惯的语言来进行表达

D.

设计师的任务是把情感带入现实的世界

标准答案 :

A

24

中国画中的山水画的世界观是典型的内陆文明的世界观，而西方的古典风景画以（）为中心。

A.

宗教

B.

自我

C.

情感

D.

生活

标准答案 :

B

25

（）指出：“想象不在乎真实与不真实的区别。”

A.

科林伍德

B.

门德尔

C.

什克洛夫斯基

D.

雷又西

标准答案 :

A

26

被誉为设计史上著名的设计图形之一，是由英国著名设计师约翰逊.笛福创作的

A.

鲁宾杯

B.

巴塞罗那椅

C.

红蓝椅

D.

侏罗纪公园

标准答案 :

A

27

从本质上讲风格是（）的类型。

A.

形式

B.

情感

C.

文化

D.

元素

标准答案 :

B

28

在艺术设计领域里，设计师常年与（）打交道，寻找创意与灵感。

A.

观众

B.

纸张

C.

电脑

D.

媒介

标准答案 :

B

29

图形创意的三元素是：

A.

圆、正方形、三角形。

B.

圆、正方形、菱形。

C.

圆、三角形、长方形。

D.

圆、三角形、梯形。

标准答案 :

A

30

什么是通过可视性的设计形来表达 创造性的意念，也就是给设计思想以形状。它是构成视觉传达的最基本因素，是设计师表达设计计划和思想、与受众沟通的最主要视觉语言？

A. 创意

B. 图形

C. 图形创意

D. 创造性思维

标准答案 :

C

试题解析 :

图形创意是通过可视性的设计形来表达 创造性的意念，也就是给设计思想以形状。它是构成视觉传达的最基本因素，是设计师表达设计计划和思想、与受众沟通的最主要视觉语言。

二、多选题 （本大题共10小题，每小题4分，共40分）

31

图形的（）都会影响到情感与信息的表达。

A.

具象程度

B.

细节丰富程度

C.

所选形象的个性程度

D.

形状大小

标准答案 :

ABC

32

基于图形表达的基础理论，符号学家皮尔斯将符号主要分为

A.

特定符号

B.

图像符号

C.

一般符号

D.

指示符号

E.

象征符号

标准答案 :

BDE

33

营造荒诞情境的手法主要有（）。

A.

改变事物的构造

B.

制造矛盾空间

C.

把形象打碎

D.

制造有缺陷的事物

标准答案 :

ABD

34

图形设计实践使用的计算机图形设计软件包括

A.

Photoshop

B.

Illustrator

C.

CorelDRAW

D.

Java

E.

Maya

标准答案 :

ABCE

35

一个专业的图形设计者，是从视觉艺术的角度来思考这一切的，应该用视觉的手法去支配（）。

A.

创意性

B.

故事性

C.

荒诞性

D.

哲理性

标准答案 :

BD

36

图形设计最独特的地方在于它解决的是（）的问题。

A.

情感

B.

画面

C.

信息

D.

含义

标准答案 :

AC

37

图形设计是在平面上绘制的创意，其拥有超越二维空间的视觉感受，主要包括

A.

视觉.

B.

听觉

C.

嗅觉

D.

味觉

E.

知觉

标准答案 :

ABCDE

38

当设计师想要把一个信息用视觉的方法传递出来时，就必须在现实世界中选取典型的易于（）要素来创作图形，

A.

总结

B.

识别

C.

理解

D.

表达

标准答案 :

BC

39

进行荒诞意象的创作的关键点在于发现现实中（）的现象，把这些难以改变的现实加以改造。

A.

平淡

B.

可怕

C.

尴尬

D.

无奈

标准答案 :

ACD

40

在设计过程中把事物简化是为了让画面（）。

A.

更简练

B.

更直接

C.

更强悍

D.

更具冲击力

标准答案 :

BCD

一、单选题 （本大题共30小题，每小题2分，共60分）

1

什么的创新性动力来源于什么活动

A. 创意

B. 行为

C. 脑力

D. 创造性思维

标准答案 :

D

试题解析 :

图形创意的创新性动力来源于创造性思维活动

2

俄国形式主义学者什克洛夫斯基在讨论文学形式的审美意义时提出了（）概念。

A.

概念嫁接

B.

陌生化

C.

图形同构

D.

概念碰撞

标准答案 :

B

3

设计师在实践中应注重探索现实中的问题，运用（）思维确定设计方法，并提出相应的解决方案，

A.

创新性

B.

发散性

C.

创造性

D.

创意性

标准答案 :

C

4

在图形设计史上，著名招贴设计作品《1945年的胜利》的作者是

A.

原研哉

B.

伊东丰雄

C.

冈特兰堡

D.

福田繁雄

标准答案 :

D

5

图形创意的三元素是：

A.

圆、正方形、三角形。

B.

圆、正方形、菱形。

C.

圆、三角形、长方形。

D.

圆、三角形、梯形。

标准答案 :

A

6

包豪斯的成立标志着现代设计教育的诞生，对世界现代设计的发展产生了深远的影响，其成立时间为

A.

1918

B.

1919

C.

1920

D.

1921

标准答案 :

B

7

正确的思维方法有利于什么的开展？

A. 创意

B. 创造性

C. 创造性思维

D. 思维

标准答案 :

C

试题解析 :

正确的思维方法有利于创造性思维的开展。

8

在设计领域，常常需要人为的干预图形的层次，最常见的对形态的控制就是让它们变得（）。

A.

复杂

B.

立体

C.

简洁

D.

抽象

标准答案 :

C

9

英国美学家科林伍德指出：“（）不在乎真实与不真实的区别”。

A.

创意

B.

思想

C.

想象

D.

形象

标准答案 :

C

10

根据（）的理论，现实世界作为艺术内容的来源，仅仅提供最基本的素材，如同大理石之于米开朗基罗。

A.

形式主义

B.

抽象主义

C.

表现主义

D.

现实主义

标准答案 :

A

11

第三次工业革命中以电脑、多媒体、全球互联网等新型传播媒介为核心的时间点是

A.

20世纪50年代

B.

20世纪60年代

C.

20世纪70年代

D.

20世纪80年代

标准答案 :

C

12

创造荒诞的手法十分多样，其内在的原则就是创造（）的现象。

A.

不合理

B.

矛盾

C.

夸张

D.

扭曲（）

标准答案 :

A

13

海报设计大师雷又西十分擅长使用（）这种手法，他的作品《无能》把联合国维和部队绘制成一只四脚朝天无法自己翻身的乌龟，形象地塑造了联合国在处理国际战乱事物中的无力状态。

A.

情境直观

B.

图示化手法

C.

序列直观

D.

曲折表达

标准答案 :

A

14

根据思维的不同特点，我们将联想分为相似联想、相关联想、相反联想、以及：

A.

关系联想

B.

空间联想

C.

对比联想

D.

拟人联想

标准答案 :

A

15

人们常说的“每天的太阳都是新的”,在图形设计里是指

A.

普遍性

B.

实用性

C.

传播性

D.

创新性

标准答案 :

D

16

（）是视觉艺术家在创作过程中的自由与限制之间相互嬉戏的绝佳样板。

A.

摄影集成术

B.

摄影拼贴

C.

概念嫁接

D.

解构图像

标准答案 :

A

17

（）说过一句名言：“简单是终极的复杂”。

A.

达·芬奇

B.

柯克·法斯卡

C.

雷又西

D.

奎内克

标准答案 :

A

18

从本质上讲风格是（）的类型，如果设计师只关心某种风格形成中的技术因素，那么在图形设计中运用这些风格时，也就流于表面抓不住要领。

A.

形式

B.

情绪

C.

情感

D.

思想

标准答案 :

C

19

设计师在进行图形创作的前提是要敢于绘制（）的图形。

A.

具象

B.

抽象

C.

不像

D.

几何化

标准答案 :

C

20

中国画中的山水画的世界观是典型的（）的世界观。

A.

内陆文明

B.

大河文明

C.

海洋文明

D.

大陆文明

标准答案 :

A

21

变质图形是指物形的什么？

A. 空间转换

B. 图形转换

C. 推移演化

D. 变形转换

标准答案 :

C

试题解析 :

变质图形是指物形的推移演化

22

在艺术设计领域里，设计师常年与（）打交道，寻找创意与灵感。

A.

观众

B.

纸张

C.

电脑

D.

媒介

标准答案 :

B

23

被誉为设计史上著名的设计图形之一，是由英国著名设计师约翰逊.笛福创作的

A.

鲁宾杯

B.

巴塞罗那椅

C.

红蓝椅

D.

侏罗纪公园

标准答案 :

A

24

设计师根据图形对象的特点，为它制造（），不但能够解决基本图形呆板平淡的问题，还能够为图形增添表达意义的功能。

A.

肌理

B.

情境

C.

色彩

D.

纹理

标准答案 :

B

25

在图形设计中，使用情节是指让（）之间发生故事。

A.

图形

B.

视觉形象

C.

空间

D.

情境

标准答案 :

B

26

什么可以帮助观者识别图形理解内容，认识内涵 ，并留下深刻的印象和记忆。

A. 图形

B. 空间

C. 元素

D. 色彩

标准答案 :

D

试题解析 :

色彩可以帮助观者识别图形理解内容，认识其内涵，并留下深刻的印象和记忆。

27

什么是一种具有说明性的视觉符号？

A. 元素

B. 点线面

C. 图形

D. 光影

标准答案 :

C

试题解析 :

图形是一种具有说明性的视觉符号。

28

有时人们总不断地产生各种创意，但这些创意都是过客，它们之间不但无法相互配合，还会相互拆台，这就是没有（）的后果。

A.

计划

B.

思考

C.

梳理

D.

限制

标准答案 :

A

29

在图形设计中，特定的（）代表着特定的世界观和审美偏好。

A.

图形

B.

情绪

C.

文化

D.

风格

标准答案 :

D

30

图形设计是个人或团体与（）交流的工具和平台

A.

私人

B.

公众

C.

甲方

D.

特定团体

标准答案 :

B

二、多选题 （本大题共10小题，每小题4分，共40分）

31

下列与创意有关的有（）。

A.

阅历

B.

学历

C.

专业经验

D.

专门训练

标准答案 :

ACD

32

营造荒诞情境的手法主要有（）。

A.

改变事物的构造

B.

制造矛盾空间

C.

把形象打碎

D.

制造有缺陷的事物

标准答案 :

ABD

33

当一个形象开始脱离逼真的写实状态，它就可以集中传递某一方面的（）。

A.

概念

B.

情感

C.

含义

D.

观点

标准答案 :

AB

34

图形意义的来源有（）。

A.

文化赋予

B.

形式本身有意义

C.

图形中使用的形象与情节是为大众所熟知的

D.

象征符号

标准答案 :

BCD

35

随着人们生活水平的提高，审美需求也不断提升，图形设计做为重要的设计载体，其主要设计应用包括

A.

包装设计

B.

计算机设计

C.

广告设计

D.

工业设计

E.

动漫设计

标准答案 :

ACDE

36

在图形设计中，主要的思维创造方法有

A.

头脑风暴法

B.

理论分析法

C.

概念列表法

D.

思维导图法

E.

连线游戏法

标准答案 :

ACDE

37

图形的（）之间存在着深刻的相互联系。

A.

情感

B.

形状

C.

形式

D.

内容

标准答案 :

ACD

38

图形设计实践使用的计算机图形设计软件包括

A.

Photoshop

B.

Illustrator

C.

CorelDRAW

D.

Java

E.

Maya

标准答案 :

ABCE

39

图形的（）会影响到情感与信息的表达。

A.

具象程度

B.

细节丰富程度

C.

所选形象的个性程度

D.

形状大小

标准答案 :

ABC

40

在使用几何化的手法简化图形时，需要着重抓住所表现对象的一些（）的特点，夸张地展现这些因素。

A.

情节性

B.

尴尬性

C.

无奈性

D.

戏剧性

标准答案 :

AD